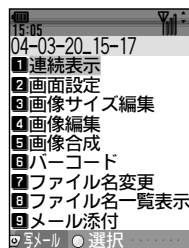
画像／アニメーションファイルの利用

グラフィックライブラリの一覧画面で（メニュー）を押す、または画像の表示画面で（メニュー）を押すと、右のようなメニュー画面が表示されます。
画像編集や画像合成などグラフィックライブラリでの各操作は、メニュー画面から各項目を選んで操作します。
- 選択または表示している画像のファイル形式やデータ内容、操作をはじめる画面（一覧画面または表示画面）によっては、操作できなかったり、表示されるメニューが異なる場合があります。

- 画像やアニメーションを編集して保存するときに、ライブラリのメモリが一杯のときは、空き容量不足の確認メッセージが表示されます。不要なファイルを消去するときは、P.9-30を参照してください。

画像を拡大／縮小する

- 画像の拡大／縮小は、画面の中心を基点にして行います。

1 メニュー画面（P.9-12）で、「3画像サイズ編集」を選び、◉を押す。

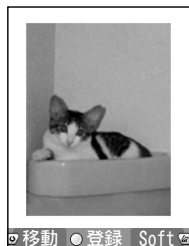
2 「1拡大縮小」を選び、◉を押す。

リサイズ（拡大／縮小）モードになります。
- ディスプレイ下部左に「**移動**」が表示されていることを確認してください。表示されていないときは、（**リサイズ**）を押します。
- 画像表示中に（**リサイズ**）を押しても、リサイズ（拡大／縮小）モードになります。

拡大／縮小の中心を指定（画像を移動）する（移動モード）
- （**移動**）を押します。「**リサイズ**」が表示され、移動モードになります。
- このあと を押し続けて、拡大／縮小する場合の中心となる位置を、画面の中央部に移動します。
- ボタンを押している間、画像が移動します。ボタンから手を離すと、止まります。（それ以上移動できない位置まで移動すると、ボタンを押し続けていても、止まります。）

リサイズモードに戻る
- 画像を移動したあと、（**リサイズ**）を押します。

3 （拡大）または（縮小）を押し続けて、画像のサイズを変更する。

ボタンを押している間、画像が拡大／縮小されます。ボタンから手を離すと、止まります。(それ以上拡大／縮小できないサイズになると、ボタンを押し続けていても、止まります。)
■ 画像をなめらかにする：（Soft）

- 拡大により画面からはみ出した（表示されていない）部分は、登　時に自動的に消去されます。
- 拡大／縮小後に、（**移動**）を押し移動モードにしたときは、拡大／縮小した結果は破棄され、元の大きさに戻ります。

4 変更が終われば、◉（登録）を押す。

サイズ変更した画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

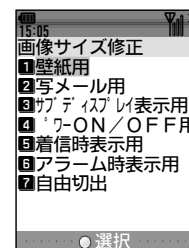
画像サイズを変更する

壁紙用や着信時表示用などのサイズに変更することができます。
- 固定のサイズに変更するほか、お好みのサイズに切り出すことができます。
- 画像サイズを変更すると、画像のデータサイズも変更されます。ロングメールに画像を添付するときなどにも便利です。
- 画像サイズが大きい場合、エラーが表示され、画像を表示できないことがあります。

固定サイズに変更する

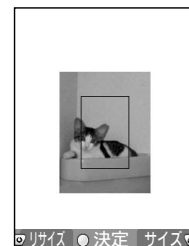
1 メニュー画面（P.9-12）で、「3　画像サイズ編集」を選び、◉を押す。

2 「2画像サイズ修正」を選び、◉を押す。

- 「**2画像サイズ修正**」が選択できない画像の場合、操作できません。

3 「1壁紙用」～「6アラーム時表示用」のいずれかを選び、◉を押す。

選んだ画像とサイズを示す枠が表示されます。（利用できない画像は表示されません。）
- 各サイズについては以下のとおりです。

壁紙用	横240×縦320ドット
写メール用	横120×縦160ドット
サブディスプレイ表示用	横64×縦96ドット
パワー ON/OFF用※	横120×縦130ドット
着信時表示用※	横120×縦38ドット
アラーム時表示用※	横120×縦51ドット

※このあと、サイズを変更した画像をマイキャラクタのオリジナルに設定すると、元のサイズが自動的に2倍となって表示されます。
■ 画像サイズの選択やり直し：（**サイズ**）

4 画像の表示範囲を指定するとき

1 ⓞを押し、ディスプレイ下部左に「リサイズ」を表示させる。
- すでに「リサイズ」が表示されているときは、必要ありません。

2 ◈を押し、表示範囲を指定する。
- 画像サイズによっては、表示範囲を指定できない場合もあります。

画像を拡大縮小するとき

1 ⓞを押し、ディスプレイ下部左に「移動」を表示させる。
- すでに「移動」が表示されているときは、必要ありません。

2 ◈（拡大）または◈（縮小）を押し続けて、サイズを変更する。（☞P.9-12の操作３）

5 ◉（決定）を押す。

6 ◉（登録）を押す。
サイズ変更した画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。
■ 登　しない：ⓞ（戻る）

サイズを自由に変更する

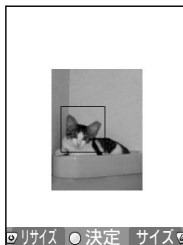
1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「3画像サイズ編集」を選び、◉を押す。

2「2画像サイズ修正」を選び、◉を押す。
- 「2画像サイズ修正」が選択できない画像の場合、操作できません。

3「7自由切出」を選び、◉を押す。
画像が表示されます。（「＋」表示）

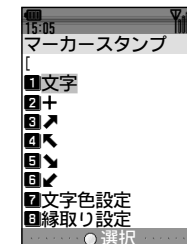
4 ◈を押し、「＋」を切り出す部分の左上に移動する。

5 ◉を押したあと、◈を押し、「＋」を切り出す部分の右下に移動する。
■ 左上の指定からやり直す：ⓞ（戻る）

6 ✉（完了）を押す。
■ 画像サイズの選択からやり直し：✉（サイズ）
■ 以降の操作：☞P.9-13「固定サイズに変更する」の操作４以降

画像にマーカー／文字を入力する

画像にマーカーを付けたり、文字を追加することができます。
- マーカーを付けられる画像は、JPEG形式とPNG形式です。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「4画像編集」を選び、◉を押す。

2「1マーカースタンプ」を選び、◉を押す。

3 文字を入力するとき

1「1文字」を選び、◉を押す。
2 文字を入力（☞P.4-6〜P.4-15）し、◉を押す。
- 最大全角８文字（半角16文字）まで入力できます。
- JPEGファイルの場合は、絵文字の入力ができます。（PNGファイルの場合は、入力できません。）
- バーコード読み取り機能は働きません。

■文字の入力し直し：ⓞ（戻る）➡「1文字」選択➡◉➡文字修正➡◉

マーカーを付けるとき

マーカーの種類を選び、◉を押す。
マーカーが付いた画像が表示されます。
■マーカーの変更：✉（メニュー）➡マーカー種類選択➡◉

4 ◈を押し、文字やマーカーを付けたい位置に移動したあと、◉を押す。

文字やマーカーに色や縁取りを付ける

■ 文字やマーカーを入力したあと、1〜9を押します。ボタンを押すたびに文字やマーカーの色が変わります。また、0を押すと、文字やマーカーに縁取りを付けたり、縁取りを外すことができます。
- 縁取りの色は、文字やマーカーに設定した色によって決まっています。

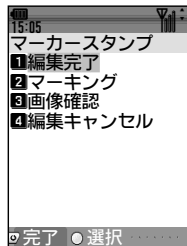
■ あらかじめ色や縁取りを設定することもできます。
- 色設定：操作２のあと「7文字色設定」選択➡◉➡色選択➡◉
- 縁取り設定：操作２のあと「8縁取り設定」選択➡◉➡「ON」／「OFF」選択➡◉

5「❶YES」を選び、◉を押す。

●確認メッセージが表示されたあと、右の画面が表示されます。

■ 文字やマーカーの追加：操作５のあと「❷ マーキング」選択➡◉➡（メニュー）➡操作３～５

■ 画像の確認：操作５のあと「❸画像確認」選択➡◉

■ 編集の取り消し：操作５のあと「❹編集キャンセル」選択➡◉➡「❶YES」選択➡◉

6「❶編集完了」を選び、◉を押す。

7「❶YES」を選び、◉を押す。

マーカーをつけた画像が、新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

画像を装飾する

画像の色あいやタッチを変えることができます。

●画像装飾できる画像は、JPEG形式です。連写画像も利用できます。

●装飾可能な画像サイズは、横52×縦52ドット～横240×縦320ドットです。
これ以上のサイズの画像を装飾すると、画像の中心を基準に横240×縦320ドット部分のみ抜き出し、装飾されます。（画像サイズも変更されます。）

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「❹画像編集」を選び、◉を押す。

連写画像を装飾する

●「連写画像装飾」を選び、◉を押します。このあと操作３に進みます。

●連写画像の場合、連写画像内のすべての画像が装飾されます。連写画像内の１枚の画像のみを装飾する場合は、個別の画像として登　してから操作してください。

2「❷画像装飾」を選び、◉を押す。

●次の装飾が行えます。

セピア	セピア色で濃淡を表現	線検出	線で描いた絵のような効果を表現
きらめき	光輝部を十字に輝かせる効果を表現	アルミ缶	アルミ缶の側面に貼り付けた効果を表現
シャボン玉	背景にシャボン玉を飛ばすような効果を表現	円ソフトフレーム調	周りを丸くぼかすフレーム調
万華鏡	万華鏡のような効果を表現	ソフトフレーム調	周りをぼかすフレーム調
浮彫りタッチ	メタル系シルバーで立体感を表現	ちぎりフレーム調	周りを手でちぎった感じのフレーム調

3 装飾の種類を選び、◉を押す。

装飾された画像が表示されます。

■ 装飾のやり直し：（戻る）

4 ◉（登録）を押す。

装飾された画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

●画像を装飾すると、画像データサイズが大きく変わってしまい、ロングメール対応機へメール送信できない場合があります。

●装飾された画像によっては、装飾後の画像データサイズが大きくなりすぎて、登　できないことがあります。

顔写真を加工する

画像内の顔を笑い顔や怒った顔、悲しい顔に変えるなど、加工して楽しむことができます。（フェイスアレンジ）

●フェイスアレンジできる画像は、JPEG形式です。

●フェイスアレンジには、正面を向いた顔が大きく中央に写っている画像を使用してください。

●フェイスアレンジは、あらかじめ設定されている顔パーツ（輪郭、目、口）の位置や大きさを元に加工を施します。そのため、画像内の顔の位置や大きさによっては、うまく加工できないこともあります。
また、次のような画像の場合、うまく加工できないこともあります。
ピントが合っていない／首を傾けている／暗い／目が髪で隠れている／画面の中央に写っていない／口が開いている／メガネをかけている／ヒゲを生やしている　など

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「❹画像編集」を選び、◉を押す。

2「❸フェイスアレンジ」を選び、◉を押す。

●次のアレンジが行えます。

右顔合成	顔の右半分をもとにした左右対称の顔	ほっそり	細くなった顔
左顔合成	顔の左半分をもとにした左右対称の顔	くしゃ顔	上下に圧縮された顔
微笑む	目、口が微笑んでいる顔	色黒	色黒になった顔
怒る	目、口が怒っている顔	色白	色白になった顔
悲しむ	目、口が悲しんでいる顔	カチン	怒りマークを合成

■ あらかじめ設定されている顔パーツの位置や大きさの確認：「✖顔抽出確認」選択➡◉

3 アレンジの種類を選び、◉を押す。

アレンジされた画像が表示されます。

■ フェイスアレンジのメニュー画面に戻る：（戻る）

4 アレンジ後の画像を登録するときは、◉を押す。

アレンジされた画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

●画像に応じてご自分で、顔パーツの位置や大きさを指定して加工することもできます。（☞P.9-18）

●フェイスアレンジを行った画像をロングメールに添付したり、壁紙などに設定して楽しまれるときは、人格権、肖像権を尊重し、他の方の中傷などにご配慮ください。

顔パーツの位置／大きさを調節する

あらかじめ設定されている顔パーツの位置が、アレンジする画像の顔とずれているときなどは、ご自分で顔パーツの位置や大きさを指定できます。

- 顔パーツは画像ごとに指定して登　します。
- P.9-17の操作２のあと、次の操作を行います。

1 「✖顔抽出確認」を選び、◉を押す。

処理中の確認メッセージが表示されたあと、現在設定されている顔パーツが表示されます。

2 ✉（修正）を押す。

顔輪郭の枠の左上に「＋」が表示されます。

3 顔の輪郭を指定する。

◈で顔の輪郭の左上に「＋」を移動

◉ ➡

◈で顔の輪郭の右下に「＋」を移動

◉ ➡

顔の輪郭の位置が指定完了

■ 指定のやり直し：☐（戻る）

4 操作３と同様の操作で、右目→左目→口の順に、それぞれの顔パーツを、画面上部のガイドに従い、指定する。

右目の位置を指定

左目の位置を指定

口の位置を指定

5 指定が終わると、✉（完了）を押す。

指定した顔パーツがすべて表示されます。

■ 顔パーツ指定のやり直し：☞P.9-18の操作２からやり直す
■ あらかじめ設定されている顔パーツに戻す：☐（リセット）

6 ◉を押す。

新規登　の確認画面が表示されます。

7 「1YES」を選び、◉を押す。

指定した顔パーツを付加した画像が新しい画像として登　され、フェイスアレンジの画面に戻ります。

- このあと、新規登　した画像を使ってフェイスアレンジの操作を行うと、指定した顔パーツで画像をアレンジすることができます。

画像にフレームを付ける

フレームを付けられる画像は、JPEG形式です。連写画像も利用できます。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「4画像編集」を選び、◉を押す。

2 「4フレーム」を選び、◉を押す。

連写画像にフレームを付ける

- 「連写フレーム」を選び◉を押します。このあと、操作３へ進みます。
- 連写画像の場合、連写画像内のすべての画像にフレームが付きます。連写画像内の１枚の画像のみにフレームを付ける場合は、個別の画像として登　してから操作してください。

3 利用するフレームを選び、◉を押す。

フレームが付いた画像が表示されます。

■ フレームの確認：確認するフレーム選択➡☐（表示）
　▪ フレーム設定のメニュー画面に戻る：☐（戻る）

4 ◉を押す。

フレームを付けた画像が新しい画像として登　され、グラフィッククライブラリの画面に戻ります。

■ 登　中止：☐（戻る）

画像にムービングフォトフレームを付ける

画像と内蔵のムービングフォトフレームを組み合わせて、アニメーションを作成することができます。

- ムービングフォトフレームを付けられる画像は、JPEGファイルです。
- 作成したアニメーションは、「**E-アニメータ**」(.nva）形式で登　されます。
- ムービングフォトフレームを付けることができる画像サイズは､横120×縦160ドットです。これ以上のサイズの画像のときは、画像の中心を基準に横120×縦160ドット部分のみ抜き出し、ムービングフォトフレームを付けます。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で「4画像編集」を選び、◉を押す。

2 「5ムービングフォトフレーム」を選び、◉を押す。

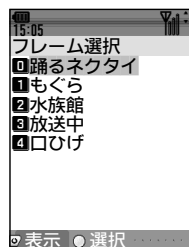
- データの内容によっては、ムービングフォトフレームが付けられない場合があります。

3 利用するムービングフォトフレームを選び、◉を押す。

処理中の確認メッセージが表示されたあと、選んだ画像とムービングフォトフレームを組み合わせたアニメーションが表示されます。

■ ムービングフォトフレームの確認：確認するフレーム選択➡（**表示**）
- 選択画面に戻る：（**戻る**）

4 アニメーションを登録するときは、◉を押す。

■ ムービングフォトフレームの変更：（**戻る**）➡ムービングフォトフレーム選択

画像を回転する

画像を90度単位（時計回り）で回転することができます。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「4画像編集」を選び、◉を押す。

2 「690度回転」を選び、◉を押す。

時計回りで90度回転した画像が表示されます。

- このあと（**回転**）を押すと、さらに時計回りで90度回転します。

3 ◉を押す。

回転した画像が新しい画像として登　され､グラフィックライブラリの画面に戻ります。

■ 登　中止：（**戻る**）

画像の保存形式を変換する

JPEG形式のファイルをPNG形式（ノーマル／ソフト）に変換したり、PNG形式（ノーマル／ソフト）のファイルをJPEG形式に変換することができます。

- 画像の保存形式の変換は、JPEGファイル（「J」表示）とPNGファイル（「P」表示）のみ行うことができます。ただし、JPEGファイルの場合、メニュー画面に「**保存形式変換**」が表示されないときや、グレー表示されているときは、この操作は行えません。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「保存形式変換」を選び、◉を押す。

2 変換する保存形式を選び、◉を押す。

保存形式を変換した画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

- 変換前と同じ保存形式はグレーで表示され、選択できません。

- 保存形式を変換すると、画像の容量が変わる場合があります。また、保存形式を変換したあと、画像の容量が12Kバイトを超えたときは、データーサイズオーバーの確認メッセージが表示され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

画像を壁紙に登録する

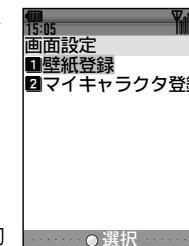
1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「2画面設定」を選び、◉を押す。

2 「1壁紙登録」を選び、◉を押す。

画像の確認画面が表示されます。

3 ◉を押す。

壁紙に登　（オリジナルに登　）されます。(壁紙設定が自動的に「**オリジナル**」に設定され、「ON」になります。）

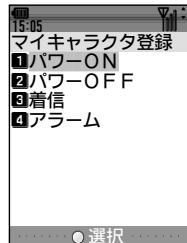
- すでにオリジナルに画像が登　されている場合は、ここで登　した画像に変更されます。

画像をマイキャラクタに登録する

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「2画面設定」を選び、◉を押す。

2「2マイキャラクタ登録」を選び、◉を押す。

3 マイキャラクタを表示する場面を選び、◉を押す。

画像が表示されます。

- E-アニメータの画像は、「3着信」、「4アラーム」に利用することはできません。

補足

各場面の画像サイズ

パワー ON	横120　縦130ドット	着信	横120　縦38ドット
パワー OFF	横120　縦130ドット	アラーム	横120　縦51ドット

- マイキャラクタとして表示されるときは、２倍に拡大して表示されます。

4 ◈で画像の表示枠を指定する。

- 画像サイズや種類によっては、表示範囲を指定できない場合もあります。

5 ◉を押す。

- マイキャラクタに登　（オリジナルに登　）されます。（マイキャラクタ設定が自動的に「**オリジナル**」になります。）

補足

- すでにオリジナルに画像が登　されている場合は、ここで登　した画像に変更されます。

連写画像を個別の画像として登録する

連写画像（複数の画像＋分割画像）をそれぞれ個別の画像として登　することができます。また連写画像の内、指定した画像を個別の画像として登　することもできます。

1 待受中に◉を押したあと、「ライブラリ」を選び、◉を押す。

2「2グラフィック」を選び、◉を押す。

3 個別の画像として登録する連写画像を選び、◉（表示）を押す。

4 連写画像内のすべての画像を登録するとき

1 ▷（メニュー）を押す。

2「7全画像個別登録」を選び、◉を押す。

すべての画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

連写画像内の１枚の画像を登録するとき

1 ◎で登録する画像を表示する。

- ４分割画像、９分割画像、25分割画像も登　できます。

2 ▷（メニュー）を押す。

3「8表示画像のみ登録」を選び、◉を押す。

１枚の画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

画像の合成

分割画像を作成する

最大４枚の画像を縮小し、１枚の画像内に配置して分割画像を作成することができます。

●分割画像で利用できる画像は、JPEG形式です。連写画像や分割画像も利用できます。

15:05
画像合成
❶４分割画像作成120×160
❷４分割画像作成240×320
❸画像分割メール結合
❹パノラマ合成
❺簡単アニメ作成
選択

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「❺画像合成」を選び、◉を押す。

●分割画像の左上に配置する画像を選んで操作してください。

2 「❶４分割画像作成120×160」または「❷４分割画像作成240×320」を選び、◉を押す。

●サイズが大きすぎるときは、画像合成選択画面に戻ります。

3 ファイル名を入力し、◉を押す。

●全角16文字（半角32文字）まで入力できます。

●ここで指定した番号順に、分割画像の左上、右上、左下、右下に配置されます。

●ファイル名を入力していないときは、確認画面が表示され、次へ進めません。

■ ファイル名の修正：ファイル名選択 ➡◉➡ ファイル名修正➡◉

4 指定する番号を選び、◉を押す。

グラフィックライブラリが表示されます。

5 利用する画像を選び、◉を押す。

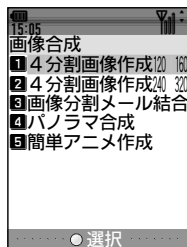
選んだ画像が表示されます。（利用できない画像は選択できません。）

■ 画像の変更：☑（変更）➡グラフィックライブラリの画面へ

■ 指定する番号から選び直し：☑（戻る）➡操作４へ

■ 連写画像内の１枚の画像を利用：連写画像（「☑」表示）選択➡◉➡画像選択➡◉

6 ◉を押す。

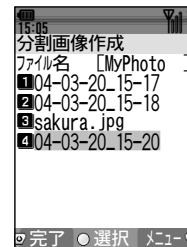
分割画像用の画像として指定されます。

7 操作４～６をくり返し、画像をすべて指定する。

●最大４枚まで設定できます。

■ 分割画像の確認：☑（メニュー）➡「❶分割画像表示」選択➡◉

▪ 分割画像作成のメニュー画面に戻る：☑（戻る）

■ 画像の変更：変更する画像選択 ➡☑（メニュー）➡「❷ 変更」選択➡◉➡操作５～６を行う

■ 画像の消去：消去する画像選択 ➡☑（メニュー）➡「❸ 消去」選択➡◉➡「❶YES」選択➡◉

8 画像の指定が終われば、☑（完了）を押す。

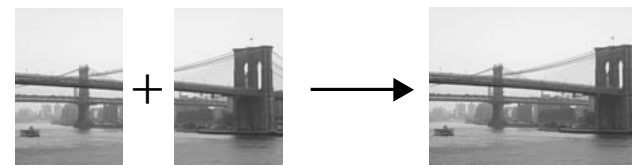
9 「❶登録」を選び、◉を押す。

分割画像が新しい画像として登 され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

■ 分割画像をロングメールに添付して送信：「❷メール添付」選択➡◉➡ロングメール送信画面表示➡☞☑P.3-3

▪ 120×160サイズ作成のときは、分割エリアの中央に1/2に縮小されて表示されます。240×320サイズ作成のとき元の画像が、４分割された分割エリアに収まるときは、分割エリアの中央にそのまま表示されます。また、４分割された分割エリアより大きい画像の場合は、1/2に縮小され、４分割された分割エリアの中央に配置されます。

２枚の画像をパノラマ合成する

２枚の画像を横に並べて、１枚の画像にすることができます。

２枚の画像を選択　　パノラマ合成

パノラマ合成時には、画像に応じて次の効果をつけることができます。

標準	パノラマ合成の標準モード。 近距離で撮影した画像、遠距離で撮影した画像のどちらを合成するのにも適しています。
近景	近づいて撮影したときに生じる視差の影響を補正します。 近距離で撮影した画像を合成するのに適しています。
ドキュメント	説明板などの文字のある画像を合成するのに適しています。

●パノラマ合成に利用できる画像は、横48×縦64ドット以上、横120×縦160ドットまたは横160×縦120ドット以下のJPEG形式です。

●２枚の画像サイズが異なる場合、同じサイズになるよう、自動的に一部を切り出して合成されます。

●色味が異なる２枚の画像をパノラマ合成すると、うまく合成されない場合があります。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「5画像合成」を選び、◉を押す。

●パノラマ合成する１枚目の画像を選んで操作してください。

2「4パノラマ合成」を選び、◉を押す。

●画像サイズが小さすぎるときは、画像合成選択画面に戻ります。

3「1標準」～「3ドキュメント」のいずれかを選び、◉を押す。

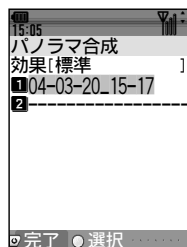
１枚目の画像として指定されます。

4「2----------------------」を選び、◉を押す。

グラフィックライブラリが表示されます。

5 合成するもう１枚の画像を選び、◉を押す。

選んだ画像が表示されます。

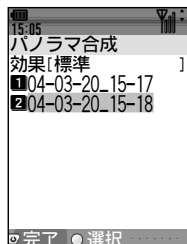
●画像サイズが大きすぎるときや、小さすぎるときはグラフィックライブラリの画面に戻ります。画像を選び直してください。

6 ◉を押す。

２枚目の画像として指定されます。

■ 画像の確認：画像選択➡◉

　■パノラマ合成画面に戻る：（戻る）

■ 画像の変更：画像選択➡◉➡（変更）➡画像選択➡◉➡◉

■ 効果の変更：効果選択➡◉➡「1標準」～「3ドキュメント」選択➡◉

7 画像の指定が終わると、（完了）を押す。

合成された画像が表示されます。

●を押すと、画像が移動し、隠れている部分が表示されます。

■ 画像の左右入れ替え：（入替）

8 ◉を押す。

合成した画像が新しい画像として登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

分割画像を結合する（画像分割メール）

画像分割メールに添付されてきた画像の１つを指定することで、４枚の画像を自動的に結合します。

1 メニュー画面（☞P.9-12）で、「5画像合成」を選び、◉を押す。

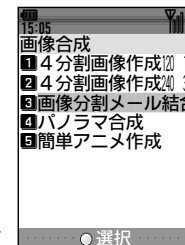
2「3画像分割メール結合」を選び、◉を押す。

処理中のメッセージが表示されたあと、結合された画像が表示されます。

●分割画像の数が足りないときや、ファイル名を基準に収集したファイルの形式が正しくないときなどは、確認画面が表示されます。

●選んだ画像が画像分割メール画像でないときは、確認画面が表示され、画像合成選択画面に戻ります。

3 ◉（登録）を押す。

新しい画像としてグラフィックライブラリに登　され、グラフィックライブラリの画面に戻ります。

●受信した画像のファイル名を変更したり、同じファイル名の画像が存在する場合は、正しく結合できない場合があります。

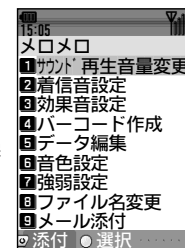
●画像分割メールで送受信した画像の場合、結合した画像は多少粗くなることがあります。

●画像分割メールを受信すると、４通分のロングメール料金がかかります。

サウンドファイルの利用

サウンドライブラリの一覧画面で（メニュー）を押すと、右のようなメニュー画面が表示されます。

音量変更や着信音設定などサウンドライブラリでの各操作は、メニュー画面から各項目を選んで操作します。

●選択しているサウンドのファイル形式やデータ内容によっては、操作できなかったり、表示されるメニューが異なる場合があります。

再生音量を設定する

サウンドごとに再生音量を設定することができます。

1 メニュー画面（☞P.9-27）で、「1サウンド再生音量変更」を選び、◉を押す。

2 で設定する音量を選び、◉を押す。

サウンドファイルの再生音量が設定されます。